

El cómic desde dentro. Las viñetas de Daniel Martín Peixe en la realidad virtual

The comic from within. Daniel Martín Peixe's cartoons in virtual reality

Daniel Rodríguez-Palacios – Universidad Europea de Madrid –

daniel.rodriguez2@universidadeuropea.es

Esther Campos Serrulla – Universidad Europea de Madrid –

esther.campos@universidadeuropea.es

Resumen

En el presente artículo se utilizará el caso de *The Remedy* (2020), de Daniel Martín Peixe, para analizar las posibilidades de las nuevas tecnologías para generar experiencias nuevas, cada vez más inmersivas. El espectador pasa de ser un mero observador a generar interacción y, en cierto modo, completar la obra de formas todavía por explorar. Entran en acción nuevas percepciones e incluso otros sentidos, que completan la experiencia y generan narrativas más complejas que aquellas a las que el cómic tradicional nos tiene acostumbrados. Además, aparece el concepto de temporalidad, creando nuevas formas de secuenciación y dotando de vida y volumen a las viñetas.

Palabras clave: Cómic; VR; AR; Realidad aumentada; Realidad virtual; Daniel Martín Peixe; *The Remedy*.

Abstract

In this article, the case of *The Remedy* (2020), by Daniel Martín Peixe, will be used to analyze the possibilities of new technologies to generate new, increasingly immersive experiences. The viewer goes from being a mere observer to generating interaction and, in a way, completing the work in ways yet to be explored. New

perceptions and even other senses come into action, which complete the experience and generate more complex narratives than the traditional comics we are accustomed to. Furthermore, the concept of temporality appears, creating new forms of sequencing and giving life and volume to the vignettes.

Keywords: Comics; VR; AR; Augmented reality; Virtual reality; Daniel Martín Peixe; The Remedy.